Kobe University Repository : Kernel

PDF issue: 2025-07-04

エトス・パトス・ロゴスが織りなす談話のレトリックの構造分析と可視化

小松原, 哲太

(Citation)
国際文化学研究 : 神戸大学大学院国際文化学研究科紀要,59:1-34

(Issue Date)
2023-03

(Resource Type)
departmental bulletin paper

(Version)
Version of Record

(JaLCDOI)
https://doi.org/10.24546/0100480923

(URL)
https://hdl.handle.net/20.500.14094/0100480923

エトス・パトス・ロゴスが織りなす談話のレトリックの構造分析と可視化

小松原　哲太

1．はじめに

レトリック (rhetoric)（ないしは修辞学）は、言葉をいかにして効果的に用いるかを探求する分野であり、効果的な言語使用をできるかぎり包括的に捉えるための多種多様な概念が提案されてきた。そのなかでエトス (ethos) 、パトス (pathos) 、ロゴス (logos) は説得の３つの様式 (Corbett and Connors 1999: 31–84) とされる、アリストテレス修辞学の中核をなす概念である。簡潔に述べるならば、エトスとは話のなかで話者が提示することを望む人柄であり、パトスとは聴衆の感情や情動への訴えであり、ロゴスとは話者が話のなかで発展させていく論証である (Demirdöğen 2010) 。先行研究ではこの三つ組を適用したレトリックの談話分析が試みられており、政治的言説 (Mshvenieradze 2013) 、ビジネス報告書 (Higgins and Walker 2012) 、教室内の相互行為 (Ting 2018) など、多くの事例分析によって、この古代修辞学の概念は現代の文脈においても有効であることが繰り返し確認されてきた。このことは、アリストテレスの修辞学が、時代や言語を問わず、人間の言語コミュニケーションにとって本質的に重要な特徴を捉えていたことを示唆している。

しかし、先行研究ではエトス、ロゴス、パトスを説得法、ないしは表現効果の分類の大枠として利用することが中心となっており、この３つが談話のなかでどのように構造化されているかを捉えるための具体的な記述の枠組みや手続きに関しては十分な議論がなされてこなかった。この論文では、エトス、パトス、ロゴスが談話のなかで織りなすレトリックの構造を捉える談話分析の枠組みを整理し、日本語の事例分析によってその枠組みの有用性を例証する。

この論文のもう１つの目的は、エトス、パトス、ロゴスからなるレトリックの構造を可視化する手法を探求することである。分析結果の視覚化はあらゆる科

学の分野で行われている。データ分析の結果を、グラフ、チャート、マップ、ダイアグラムなどを用いて、どのように視覚的に表示すればよいかという論点は、視覚修辞学 (visual rhetoric) の分野 (Kostelnick 1996, 2007, Hill 2004) 、あるいは可視化修辞学 (visualization rhetoric) の分野 (Hullman and Diakopoulos 2011) で広く議論されてきた。しかし皮肉なことに、修辞学者自身は修辞学の分析結果を表示するための視覚的方法を追及してこなかった。談話のレトリック分析の記述は長くて複雑なものになることが多いため、レトリックの分析結果の骨子を可視化することができれば、分析はより分かりやすく、インパクトのあるものになる (cf. Hill 2004: 30–33) はずである。本論文では、ダイアグラムを用いた可視化の手法を用いることで、レトリック分析の結果を分かりすく表示することができることに加え、複雑な構造から成り立っている談話のレトリックの中核的な特徴が明瞭に捉えられることを例証する。

本論文で事例分析として考察するのは、話者が自身の経験を語り、聴衆がそれに相づちを打つ形式をもつ語り (narrative) の事例である。語りとは、何らかの目的のためにある状況である人がある人にある物語を話すことであり (Phelan 1996: 8) 、語り手、物語、状況、聴衆、目的といった要素から構成される談話である。本論文では、語り手が聴衆を楽しませるために本当にあった話を語るテレビ番組『人志松本のすべらない話ザ・ゴールデン』からの抜粋を事例として取りあげる。エンターテイメントを目的とした話のレトリックは、第一義的には、愉快と興奮（パトス）を志向していると考えられるが、本論文では、この感情の喚起は、登場人物の人柄や属性の描写（エトス）と、話の核となる命題の推論関係の提示（ロゴス）のレトリックに支えられていることを示す。さらに、本論文で提案する可視化の手法を用いて、この分析結果の骨子を視覚的に表示することを試みる。

2. 分析手法

アリストテレスは『弁論術 (Rhetoric) 』のなかで、話者が話をする際に注意を払うべき 3 つの要因として、エトス、パトス、ロゴスの重要性を強調している。人柄、情動、論証は、話の影響力を左右する 3 つの要因であり、これらの要因

を考慮して提示すべき話の内容を定めた上で、言うべき事柄を選択し、配列し、構造化し、表現する (Corbett and Connors 1999: 20-21) ことで話のレトリックが整う。

本節では、エトス (2.1 節) 、パトス (2.2 節) 、ロゴス (2.3 節) という概念を談話のレトリックの実例の分析に適用するために、その定義と主要な特性を整理する。さらに、この 3 つの要因が複雑かつ多層的に形成する談話のレトリックの構造を可視化する手法を提案する (2.4 節) 。

2.1　エトス

エトスは話者の人柄、特に話のなかでそれとなく示される人柄に由来するレトリックの要因である。Connors (1979: 285) は簡潔に、エトスとは「聴衆による話者の理解の仕方」であると定義している。Amossy (2000) によれば、エトスには 2 つのタイプが区別できる。第 1 に、話者について聴衆がすでに知っていることを前提エトス (preliminary ethos) と呼ぶ。聴衆は、知識、ないしは「イデオロギー」(Baumlin 2001: 263) にもとづいて、話者がある特定の人柄をもつはずであると想定する。例えば、犯罪者は冷酷であるはずだ、あるいは大学教授は賢いはずだ、といった信念である。第 2 に、特定の状況のなかで作り出される話者の印象を談話エトス (discourse ethos) と呼ぶ。談話エトスは、言語のなかで立ち現れる話者の人柄であり、談話エトスは「多様な聴衆や状況に合わせて議論を進めるために、どのようにして話者が好ましい自己イメージを打ち出しているか」(Baumlin 2001: 263) に深く関わる。

エトスを評価する価値基準は文化によって異なり得る (Campbell 1998, St.Amant 2019) 。異なる文化圏に属する人はある談話のジャンルに関して異なる知識をもち、前提エトスと談話エトスは、その文化の信念、価値観、歴史的実践によって動機づけられている。この種の文化的要因の体系が、聴衆が話者の人柄を評価する際の基準になる。St.Amant (2019) は「あるテキスト［ないしは発話］が信頼できるものであり、行動や考慮に値するものであるかを評定するために用いるメンタルモデル」(*ibid*., 467) をエトスの典型 (ethos prototype) と呼んでいる。もしある特定のジャンルの発話がエトスの典型にそぐわない場

合、その発話はエトスを欠いているとみなされる。

エトスの分析においては、Demirdöğen (2010) が効果的なコミュニケーションの基本要素として挙げている、専門知識や信用にもとづく信頼性 (credibility)、および魅力と共通点にもとづく親近感 (likeability) の区分にもとづいて、以下に述べるように、エトスの評価を高める方略の 2 つの様式を区分することができる。

2.1.1　信頼性にもとづくエトス

信頼性が確固たるものになるのは、アリストテレスが述べたように、話者が「知性が高く、徳があり、誠実な人間であるという印象」(Corbett and Connors 1999: 19) を作り出すことができたときである。このような人柄の評価尺度は、現代の文脈でもかなり広く用いられている。例えば、専門知識を持っていることを相手に知らせることは、「資格、判断力、経験、受け売りではない知識」(Higgins and Walker 2012: 198) をもつことに聴衆の注意を引きつけ、話者の信頼性を築くためにしばしば用いられるレトリックの方略である。

2.1.2　親近感にもとづくエトス

話者の専門知識、評判、権威といった優れた点だけを強調すると、それは聴衆の劣っている点を強調していると取られることがあり、その場合、話者の親近感を損ねることになる。もし聴衆が話者を好ましくない人間だと思うと、信頼性に基づくエトスの効果はキャンセルされる恐れがある。例えば、貴族や政治家の社会的地位が高いが、この前提エトスはしばしば否定的に評価される。この場合は、話者と聴衆の状況、意見、背景知識などの共通点に焦点を当て、「私はあなたと同じである」というメッセージを打ち出すことによって、親近感を高めることで談話的にエトスに訴える必要がある。

2.2　パトス

パトスとは「感情や情動にもとづく訴え」(Green 2001: 555) であり、パトスによるレトリックは、喜び、悲しみ、憐れみ、恐れといった聴衆の情動を喚起

することによって話の説得力を増す方略であると言える (Higgins and Walker 2012) 。理知的な訴えが人びとの気持ちを行動へと動かすのに十分でないことはよくあるため、情動的な訴えは説得のプロセスのなかできわめて重要な役割を担う (Corbett and Connors 1999: 84) 。

話者の望む感情を聴衆に抱いてもらうにはどうすればよいだろうか。話者が聴衆の感情を操ろうとしているということを聴衆に告げるのは危険であり、ある感情を抱くように聴衆に直接的に指示するという方略は避けるべきである (*ibid*., 78) 。したがって、話者は喚起したい感情を人びとに経験させるようなイメージや状況を作り出す必要がある (*ibid*., 84) 。

感情を喚起する方略には２つのタイプがある。第１に、ある感情に関連するイメジャリーを提示する方略、第２に、ある感情を経験するような場面を記述することによって聴衆の共感を喚起する方略である。

2.2.1　現前によるパトス

感情について考えることで感情を喚起することはできない。感情は、その感情を呼び起こすような対象について考えることによって喚起される (Corbett and Connors 1999: 78) 。したがって、例えばもし聴衆に憐れみを喚起したいのであれば、ひどく怪我をした人や飢えた子供といった、憐れみを喚起する事物のイメジャリー、すなわち「言語によって心に生み出されるイメージ」(Yu 1996: 343) を提示すればよい。イメジャリーには、写真やアートによるものが含まれる場合もある (Higgins and Walker 2012: 198) 。話の主題にイメージを結びつけるのは、それが写真や映像のように直接的なものであれ、記憶や想像のように間接的なものであれ、感情を喚起するための効果的な手法である (Hill 2004: 35–38) 。

イメジャリーは、隠喩、直喩、寓意、擬人法、オノマトペなどの文彩 (figure of speech) にも関わっている (Yu 1996: 343) 。文彩によるイメジャリーの典型例としては、抽象的な存在（例えば、理論や社会）を表現する際に具体的な存在（例えば、人や動物）のイメージを用いる隠喩がある。このような文彩のイメジャリーは、ある感情を喚起するようなイメジャリーを提示することによってオーディ

エンスの情動的反応を引き出す方略である。

2.2.2　共感によるパトス

感情を喚起するもう 1 つの方略は、ある場面を描写することによって共感を誘うやり方である。聴衆の共感を狙った感情的な（あるいは逆に、冷静な）場面描写は、聴衆にその感情を理解させることによってパトスを強める手法である。共感とは「他者の感情に対する強化された感受性」(Wispé 1986: 318) であり、ある人の感情を、必ずしもその感情を感じることなく理解することである。例えば､ある人が最も大切にしている事柄を非難し軽蔑するといったように、聴衆を怒らせるような場面を描写することで、共感にもとづいて怒りの感情を喚起することができる。ただし、どのような場面で人が怒るのかは文化によって異なるなど、共感によるパトスの方略にはその文化の慣習が反映される。

2.3　ロゴス

ロゴスとは、聴衆の理性に訴えることである。Wells (2001: 456) は、ロゴスという用語を単純化することはできないことを認めつつ、ロゴスを論証 (argument) の言語構造およびその説得力と定義している。論理学 (logic) では、論証は命題 (proposition)（すなわち、何かが真である、または真ではないという陳述）の集合から成り立つと考える。前提 (premise) となる命題が、ある命題を結論 (conclusion) として支持するとみなされる場合、この命題の集合を論証と呼ぶ (Copi et al. 2019: 5) 。このとき結論は､論証の前提から推論 (inference) されると言う。

前提が結論を支持する上で、2 つの大きく異なる推論の様式がある。これによって、演繹 (deductive) と帰納 (inductive) という論証の 2 つのクラスが区別できる。第 1 に､「結論が前提から絶対的な必然性を伴って導かれるもの」(*ibid*., 26) を演繹的論証と呼ぶ。例えば、［前提 1］この世で完璧な幸福を得る人はいない、そして［前提 2］太郎は人である、したがって［結論］太郎はこの世で完璧な幸福を得ることはない、といった論証である。第 2 に、「結論が前提から確率的にのみ導かれるもの」(*ibid*.) を帰納的論証と呼ぶ。例えば、［前提］私が今

までにかじった青リンゴはすべて酸っぱかったから、［結論］青リンゴは皆酸っぱいに違いない、といった論証である。

実用上のコミュニケーションでは、論理学的な真実性よりは、相手にとって本当であるように思えるということが重要になる。アリストテレスは、修辞学と論理学の並行性を強調して、「証明によって説得をなす際には、例証か説得推論か、そのいずれかを示すのであって、これら以外の方法は一つもない」(アリストテレス『弁論術』第 1 巻第 2 章 , 1356b) と述べている。ここでいう説得推論 (enthymeme) とは論理学の演繹的論証にあたるものであり、例証 (example) とは帰納的論証にあたるものである。問題は話の説得力であり、話に説得力をもたせるためにはどのような方法があるかが論点になる。この 2 つの修辞的論証のクラスが、ロゴスによるレトリックの 2 つの方略になる。

2.3.1　知識を用いるロゴス

「一つ以上の前提（または結論）がテキスト［や発話］のなかで明示的に言及されない論証」(Walton 2001: 93) を説得推論と呼ぶ。説得推論における非明示的な前提は、しばしば一般的に知られている事実であることが多い (Razuvayevskaya and Teufel 2017: 113) 。例えば「すべての爬虫類は冷血動物である。したがって、トカゲは冷血動物である」という論証では、「トカゲは爬虫類である」という前提は、よく知られた事実であるため明示的には言及されていない。そのような事実や常識を明示的に述べることは、取るに足らないことを述べているように聞こえる可能性があり、不自然であると取られる恐れもある (*ibid*., 116) 。説得推論を用いて、聴衆によって既に受け入れられている命題を省略し、推論の過程を短くすることで、ロゴスに訴えることができる。

話者と聴衆の共通了解さえあれば、事実だけではなく、聴衆のイデオロギー (Kirk 2016) や文化的知識が非明示的な前提（ないしは結論）になることもある。例えば「ヨーロッパ諸国がこの法律を受け入れることはないだろう、ましてやドイツは言うまでもない」という説得推論は、もし聴衆が「ドイツは他のヨーロッパの国よりもある特定の法律を受け入れる可能性がはるかに低い」という前提を受け入れている場合には説得力をもつ (Razuvayevskaya and Teufel 2017:

120) 。既知の事柄と信念にもとづく説得推論を利用することで、論理学的な厳密さを保証するための多くの論拠の提示を省略することができる。

2.3.2　例を用いるロゴス

例証は、特定の事例を一般的な法則に結びつける論証である (Lyons 2001: 278) 。例証は、論理学の帰納的論証よりも、既知から未知へと一般化する際の飛躍が大きい。主張の論拠を網羅的にリストすると聴衆が飽きてしまうことがある (Corbett and Connors 1999: 61) 。実用的なレトリックとしては、例えば「この会社では、持続可能な循環型社会の形成を推進しています。例えば、工場部門のボイラーをすべて都市ガス燃料仕様へ変更し、営業車には低排出ガス車を導入しました」のように、典型的には 1 つか 2 つの当を得た事例が、一般化をサポートするために提示される。例証によってロゴスに訴えるためには、聴衆が属する文化圏においてよく知られた事実またはよくある経験が引用されることが多い。この点で、例証のレトリックは、どのような事実がある文化圏に属する話者と聴衆にとって親しみがあるのかを映し出すと考えられる。

2.4　レトリックの可視化

日常生活における談話には、修辞学の教科書のなかで出てくる切り取られた例よりも込み入った文脈が関わっており、話の流れも正確さを欠くことが多い。論証は多くの隠れた前提からなっており、提示順序は乱れ、命題の定式化も整然とはなされないのが普通である。それぞれの発話の意味は文化社会的な知識と価値観に由来しており、情動的経験と関連づけられていることもある。各発話の結合を整理し、談話のレトリックの構造を精密に記述するためには何らかの方法論が必要である。

ダイアグラムを用いて談話構造を可視化する方法は、レトリックの構造の分析に役立つ。視覚修辞学の研究は、視覚化が説得力を強化することを明らかにした (Kostelnick 1996, Hill 2004) 。視覚化には、聴衆の関心を集める、全体の雰囲気を設定する、信頼性を得る、要点を際だたせる、有用性を示す、などの様々な文体論的機能があると言われている (Kostelnick 1996: 26–28) 。しか

し管見の限り、修辞学の分析結果自体を表示するための視覚修辞学は、修辞学の分野で注目されてこなかった。本論文では、論理学の著名なテキスト Copi et al. (2019: 37-52) を参照し、演繹的論証の構造を視覚化するダイアグラムを拡張した、レトリック構造の可視化の手法を提案する。

Copi らの表示法は、例えば以下のような演繹的論証を、図 1f のようにスキーマ的に表示するものである。図 1f の視覚化によって、この論証が事実 (1)(2) の組み合わせが結論 (3) から導かれるという特徴を直観的に理解することができる。

> (1) General Motors makes money (when it does) on new cars and on the financing of loans; (2) car dealers, by contrast, make most of their money on servicing old cars and selling used ones; (3) so car dealers can thrive even when the automaker languishes.
> (James Surowieki, “Dealer’s Choice,” *The New Yorker*, 4 September 2006; cited in Copi et al. 2019: 38)

図 1 は、本論文で用いる表記法の一覧である。論証を視覚化するために、まず談話が含むすべての命題に番号を付ける。番号の順は、談話のなかで言及された（あるいは暗示された）順序である。実線で丸囲みされた番号 (図 1a) は言及された命題、破線で丸囲みされた番号 (図 1b) は談話のなかで言及されていない非明示的な命題を表す。太い実線で丸囲みされた番号 (図 1c) は談話のなかで 2 回以上言及された命題を表す。丸囲みされた番号をつなぐ矢印は、前提と結論の関係を示す。実線の矢印 (図 1d) は説得推論による演繹的な推論を、破線の矢印 (図 1e) は例証による帰納的な推論を示す。二次元の紙面で推論のプロセスを表現するために、次のように各命題を配列する。結論はつねにそれを指示する前提よりも空間的に下部に配置する。結論を支持する 2 つ以上の前提は水平に配置し括弧でくくる (図 1f) 。この上から下への視覚的な配列によって、論証構造が類像的に表現される。同一番号の命題を結ぶ破線 (図 1g) は、同一の命題が二箇所以上に表示されていることを示す。談話が込み入ってくると、同

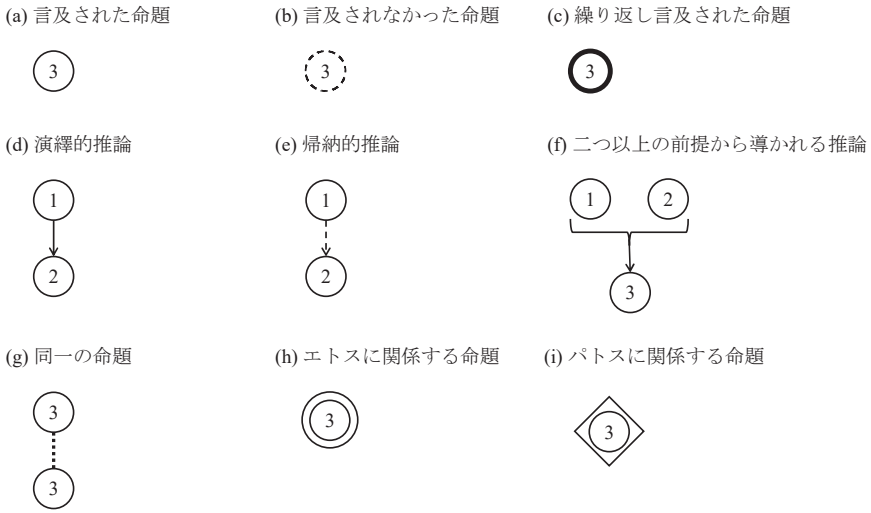

図１　レトリックの可視化の表記法

じ命題が異なる結論の前提として複数回用いられることがあり、これによって矢印が交錯する視覚的煩雑さを避けるために用いる。

以上の表記法は命題の提示と推論関係、すなわちロゴスの可視化を目的としたものである。二重に丸囲みされた番号 (図 1h) はエトスに関係する命題、丸囲みをさらに四角で囲まれた番号 (図 1i) はパトスに関係する命題である。この表記法を用いることで、命題間の推論関係にもとづく論証構造（ロゴス）を視覚化するだけでなく、この構造のなかでどの要素がエトスとパトスに結びついているかを捉えることができる。

Copi らが提示する表記法は (a)(d)(f) であり、その他の表記法は本研究独自のものである。 (b)(c)(g) は談話のなかで暗示されたり、強調されたりしている命題を示し、談話の複雑な構成を可視化するために用いる。 (e) は例証による帰納的推論を、説得推論による演繹的推論と区別するために用いる。 (h)(i) は、形式的には、従来の枠組みに２つの図形を単に追加しただけであるように見えるが、理論的には、論理学の可視化手法をレトリック分析の手法として拡張することを含意している。

以上の表記法の使用例として、次の談話の断片 a, b を考察しよう。

(a) “Of course, he does not know about differential equations because he is a lawyer” (Razuvayevskaya and Teufel 2017: 116)
(b) “For instance, he does not know about differential equations, and he is a lawyer.”

断片 a と断片 b の論証は、以下に示す同じ命題を同じ順序で提示しており、論理学的には等価である（丸括弧は談話のなかで命題が言及されていないことを示す）。しかし、この 2 つの断片はレトリックとしては異なる構造をもつ。

(1)　He does not know about differential equations.
(2)　He is a lawyer.
(3)　(All lawyers do not know about differential equations.)

図 2a は断片 a のレトリックを可視化している。接続詞 because が示すように、ここでは (1) は説得推論の演繹的な結論であり、(2) はこれを支持する前提である。 (3) は非明示的ではあるが、(2) とともに (1) を導く前提の一部として理解される。「弁護士である」という命題 (2) は、語りの登場人物である「彼」の人柄についての前提エトスに関係している。結論 (1) は、彼が微分方程式の知識を欠いており、話者がこの人物に対してやや侮蔑的な態度を取っていることをほのめかし、共感によるパトスを喚起する。図 2b は断片 b のレトリックの可視化である。for instance という例示の表現が示すように、(1) は例証の前提として挙げられており、これと等位接続されている (2) は同様に例証の前提として理解される。断片 a と比較すると、数学の知識を欠くということには情動的な含みは感じられない。(1)(2) から結論 (3) を帰納的に推論することもできるが、この例ではこの結論はあくまで暗示されているにすぎない。

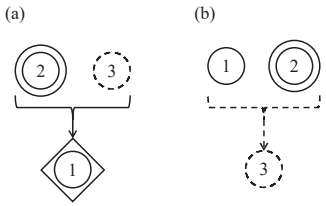

図 2　可視化の例

3．事例分析

以下では、具体例の詳細な記述を通じて、談話のレトリックのなかでエトス、パトス、ロゴスが相互作用し、統合されるメカニズムの事例分析を行う。Komatsubara (to appear) は 2 節で述べた分析手法を実例に適用した事例研究であるが、本論文では新たな分析材料を用いて、この手法が談話のレトリック分析に新たな視点と有益な示唆をもたらすことを例証する。

ある程度の長さをもった話の語り手は、語りの全体が効果的なものになるように発話を配列するので、分析者は各発話を切り取って分析するのではなく、語りのレトリックの構成に関与するコンテクストの全体を考慮しなくてはならない。長いトランスクリプト（書き起こし）を読んで、話の内容を理解するのは容易ではないが、本論文では、談話のレトリックの記述方法を提案することを目的としているため、合計で数ページにわたる語りの全体を分析資料として引用する。

3.1　データ

ここで考察対象とする談話は、2006 年に吉本新喜劇の最年少座長として就任した小籔千豊（こやぶかずとよ）が、2007 年に初めてゴールデンタイム放送された『人志松本のすべらない話ザ・ゴールデン』（フジテレビ）の 2nd STAGE で披露した「同じ顔」についての約 2 分半の話である。この番組ではダウンタウンの松本人志が MC となり、ゲストの名前が書かれたサイコロを振って出た名前の人が面白い話（実話）をしていく。この時、小藪は松本人志とは初対面であり、タレントとしてテレビでの露出が増え始めた時期である。小藪は個性的な顔立ちを売りにした芸人であり、このことはその場の共通了解になっている。

以下の節では、話を書き起こしたトランスクリプトを、話の部分ごとに分割して提示する。会話分析 (conversation analysis) の表記法である串田・平本・林 (2017: v-vi) の「トランスクリプト記号一覧」を用いて、話のテンポ、強弱、重なり、笑いなどを示した。この記法はジェファーソンが考案した会話分析の標準的な記号法 (Jefferson 2004) をベースに、若干の変更が加えられたもので

ある。本論文で使用した記号の意味は、論文末尾の「トランスクリプト記号」の通りである。

本論文で会話分析の表記法を用いた理由は、語りの詳細な言語的・非言語的特徴を記述するためである。本論文は､会話における参与者間の相互行為よりも、ある話者がどのように話を組み立てるかに焦点を当てるため、会話分析の基本的な研究の着眼点に沿っているわけではない。ただし、司会やゲストのあいづちや笑いは、語りの重要な要素になっていることは注目される。

本論文では、話者とその家族の顔を笑いの種にする内容の話を取りあげるが、身体的特徴を笑う話を賞揚する意図はない。本論文がこの話に注目した理由は、談話のレトリックの構造的な精緻さと、話の表現技術の高い水準にある。身体的特徴を笑う話は、話者と聴衆の信頼関係と高度なレトリックの技術なしにはユーモアとしては成立せず、たいていの場合、笑いの種とされた人、および話の聴衆の気分を害する可能性があることは強調しておく必要がある。

3.2　分析

アリストテレスの話の分割方法に準じて、この話は話の導入 (introduction) 、主題の提示 (statement of the thesis) 、主題の吟味 (proof of the thesis) 、話の結末 (conclusion) という 4 つの部分に分けることができる（アリストテレス『弁論術』第 3 巻第 13 章 , 1414b)。すなわち、第 1 に相手に自分が話をすることをまず納得させ、第 2 に話の輪郭を定め、第 3 に主題となる事柄を十分に展開してから、第 4 に話の結末に到達するという話の展開である。これらの話の要素は、以下のように要約できる。

- 話の導入（1- 28 行）：三人同じ顔であるのは面白い
- 主題の提示（29-53 行）：父、妹、話者が次々に吊革を持ったのは面白い
- 主題の吟味（54-69 行）：「七」が三つそろうのは嬉しい
- 話の結末（70-90 行）：泣いている人、なぐさめている人、笑っている人が同じ顔であるのは面白い

以下の各節では、まず冒頭で各部分のトランスクリプトを示し、分析を示した後、可視化の手法を用いた要約を提示する。

3.2.1　話の導入

001　小藪：　あの :, 僕 :> はですね <,
002　松本：　はい .
003　小藪：　おとんとものすごい顔が似てるんですよ .
004　松本：　((他のゲストを半笑いで見回す))
005　小藪：　で = もう = ちっちゃい時から全く同じ顔で , ほんとに ,
006　　父親の知り合いの店カランコロン
007　　> かなんか < 入ったら < 爆笑 > なるぐらい .
008　ゲスト：[なるほど .
009　小藪：　[で , 僕 = 住之江っていうところに > 住んでるんですけど <,
010　　難波歩いてたら , 知らんおっさんに
011　　おう , 小籔さんところの子やろ
012　　= って言われるぐらい , 顔が　　[一緒なんすよ .
013　松本：　　[へえ ::?
014　小藪：　(0.2)
015　　で = 妹がおって , 妹もまた全く同じ顔 > してるんですよ <.
016　ゲスト：hhhh
017　小藪：　三人同じ顔 (.) で = ずっと育ってきたんですけど ,
018　　> そんなんもう < 慣れっこやったんですけど ,
019　　> まあ = でも < 思春期なってきたら , やっぱり ,
020　　妹は = ちょっと嫌がるわけですよね？
021　　で = 似てるなかでも > やっぱり < 似てる時期と似てない時期が
022　　((近づいたり離れたりするジェスチャー))
023　　> ちょっと < 微妙 [にあって ,
024　松本：　　[あ : そんなもんかね .

025　小藪：　僕が高三で , 妹が > 高一の時 <, 一番似てたんすよ .
026　　その三つがほんとに
027　　重：[なってた時期が　　] あったんすよね？
028　松本：　　[ほんまに重なってもうたんや]

この話は一貫して、話者とその家族の顔が似ていることを述べているが、その前提として、話者である小籔千豊は個性的な顔立ちであり、それを売りしている芸人であることはその場にいる人は全員理解している。つまり、(1) は話者の際だった前提エトスであり、これが話のなかでの推論の前提として利用可能である。このエトスは、顔を笑いの種にして語る資格をもつ芸人としての信頼性にも寄与している。

(1)　（話者の顔は個性的である。）
(2)　話者の顔は父と同じである。
(3)　（個性的な顔の人が二人いる。）

1-5 行目で提示される命題 (2) は、4 行目の松本の反応から分かるように、それだけで小さな笑いを引き起こしている。その主な理由は、前提 (1) と (2) から説得推論により導かれる結論 (3) にある。顔が個性的であるというのは、基本的には他にはその顔の人がいないことを意味する。5 行目の「全く同じ顔」というのは誇張 (hyperbole)（すなわち「文字通りの意味で理解されることを意図していない強調のためのおおげさな表現」(Lanham 1991: 86) ）であり、この文脈では直前の 3 行目の「ものすごい顔が似てる」という意味で用いられている。個性的な顔を笑うのは（よくあることではあるが）一般的にはモラルに反するが、(4) にまとめるように、個性的な顔の人が二人いるという非常に珍しい事実は人の笑いを誘う。話の出だしは、話の要点である (5) を暗示的に例証し、この話の中心となる前提命題を暗示している。

(4)　（二人同じ顔であるのは面白い。）

(5)　（同じ顔であるのは面白い。）

次に 6-7 行目では、(4) を (6) に要約される簡潔で具体的なエピソードによって例証している。6 行目にある「カランコロン」という、オノマトペ (onomatopoeia)（すなわち「その意味のような音をもつ語」(Lanham 1991: 105) ）の表現は、「知り合いの店」に入る時の仕方（ドアに来客を知らせるベルが設置されており、そのベルを鳴らしながら入店したこと）を音の模倣によって示し、状況を生き生きと描写し現前化 (enargia) する効果をもつ。このような具体的な状況の提示が (4) に含まれるおかしみのパトスへの共感を誘っている。さらに、おかしみを抱く対象（すなわち話者の顔）が目の前に現前していることが、この語りにおけるおかしみのパトスの基調をなしている。

(6)　父の顔を知る人が話者の顔を見ると笑う。

9 行目から 12 行目では、(2) を例証するエピソードが出されている。「住之江」と「難波」は約 10km 程度離れた大阪市の異なるエリアであり、常識的な見方としては、難波に住んでいる人には話者と父の家族関係は分からないはずである。しかし予想に反して、知り合いではない「おっさん」が難波ですぐに話者の家族関係を見抜く。この事例は (7) のように要約できるが、これは一般的な前提知識である命題 (8) と話のなかで示された前提 (2) からの結論として導かれる。

(7)　知らない人にも話者と父の家族関係が分かる。
(8)　（顔が同じならば、知らない人にも話者と父の家族関係が分かる。）

もし話者と父の顔を同時に見た人が、二人の家族関係を見抜いたのであれば、(7) の事例は、二人の顔が同じだという命題 (2) を補強するにすぎない。しかし、難波の「おっさん」は話者を知らず、その顔のみを手がかりにして、多くの知り合いのなかの一人である話者の父との関係を見抜いたので、(7) から (9) が導

かれる（この推論の詳細に関する記述は省略する）。(9) は (1) と (2) から導くことができるので、このエピソードは顔が同じであることを強調すると同時に、顔が個性的であることも再度焦点化している。

(9)　（話者と顔が同じ人は、話者の父しかいない。）

次に 15 行目で「妹」も同じ顔であることが簡潔に述べられ、その直後に (2) と (10) から演繹される (11) が、17 行目で「三人同じ顔」にポーズを加える形で強調して述べられている。ここでは「三人」という表現により、これまでに出てきた登場人物を総括し、話を整理している。言い換えると、これまでの話者、父、妹が同じ顔であるというエピソードは、「三人同じ顔」の例として再解釈されている。(5) と (11) からは (12) が導かれる。ゲストの笑い声は (12) が聴衆に受け入れられていることを示唆している。

(10)　話者の顔は妹と同じである。
(11)　話者の家族は三人同じ顔である。
(12)　（三人同じ顔であるのは面白い。）

ここまでは同じ顔であることに対するおかしみが強調されているが、19-20 行目では、同じ顔であることに対する嫌悪感を抱く妹の視点が示されている。この (13) の事例は、(12) のおかしみだけでなく (14) の嫌悪感への共感もまた自然であることを例証している。このエピソードは (11) に対する話者と妹の感情の違いを際だたせている。

(13)　思春期の妹にとっては三人同じ顔であるのは嫌である。
(14)　（三人同じ顔であるのは嫌である。）

21-27 行目では、顔の類似度が時期によって変わるものであることを述べた後に、ある時期（兄が高三、妹が高一の時）に二人が一番似ていたとして、こ

の後話すエピソードは、二人の顔が非常に似ていた時期のことであることを強調している。ここで話者は右手と左手を近づけたり話したりしながら、上から下へと動かすジェスチャーを交えており、顔の類似度の時間的変化を上下の移動と左右の距離の変化とによって隠喩 (metaphor) 的に表現している。隠喩とは「字義通りの意味をあてはめることはできないが、それに類似した意味へと語の意味を変化させること」(Lanham 1991: 100) を言うが、ここではジェスチャーが「上下」「近い」「遠い」といった言語表現の代わりを果たしている。「重なる」という表現は、このジェスチャーによって導入される、似ていることは近いことであるという隠喩をベースにしている。また、「つ」という助数詞は物の数え方に通常用いられる。この点で、三人に対する「三つ」という表現もまた隠喩的であり（井上 1999）、ここでは人が物であるかのように擬物化して捉えられていると言える。この２つの隠喩により、顔の類似度の時間変化は、物の移動と距離の近さとして類推的に理解されることになる。

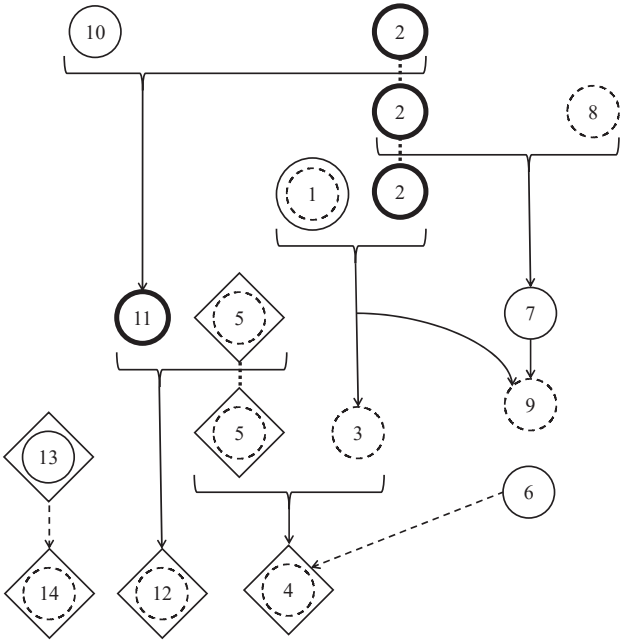

図３　話の導入

図 3 は話の導入で提示、暗示された命題の推論関係と、命題のエトス、パトスへの関連性を図示している。導入部分は、話全体のなかでも比較的複雑な構造をもつ。話者の顔の個性に関する前提 (1) と、同じ顔は面白いという前提 (5) は、談話のなかで直接的に言及されることはないが、話者のエトスと、聴衆のパトスの基調を作り上げる役割を担う。話のなかでは、三人が同じ顔であるという (11) が焦点になるが、この命題は話者と父の顔が同じであるという (2) を強調し、それに妹の顔が同じであること (10) が付け加える形で導かれている。全体としては、パトスに関連する命題は推論の結論として下部に集まっており、言及された命題が暗示的にパトスを喚起していることが分かる。

3.2.2　主題の提示

029　小藪：　その時に , おかんのおじいちゃん , が > まあ < 亡くなって ,
030　で = お葬式に行かなあかんと .
031　> ほんで < おかん > はもう < 先に行ってるんですけど ,
032　車はおかんが乗って行ってるから =
033　> 僕ら < 電車で行っ > たんですよね <?
034　< ほんだら >= え :, おとんは喪服 , え = 妹はセーラー服 , 僕は学生服 ,
035　で = パって乗ったら > ちょうど < 帰りしやったから
036　> ちょっと < 混んでたんですよ .
037　> ほなまあ < 家族で行ってるけども > ちょっとこう < バラバラ
038　> にこう < 立つじゃないですか . ((吊革を持つジェスチャー))
039　> ほんで < こうおったら , > まあ < 天下茶屋という駅に着いたら ,
040　みんなバッと降りたから ,
041　おとんつり革持っとったんですけど , ((吊革を持つジェスチャー))
042　その横に妹がパッと行ったんですよね？ ((吊革を持つジェスチャー))

043 ほんで = ああ行きよったなと . ((指差し確認のジェスチャー))
044 でも隣まだ : あの吊革空いてないから , 僕は > まあちょっと < 離れてて .
045 松本 : うん .
046 小藪 : で = 新今宮というところに次着いたら ,
047 ワッ ((右から左に流すジェスチャー)) と降りたから ,
048 あ , まあ家族やし , 横行こか , ((吊革を持つジェスチャー))
049 思ってパッと行ったら , 前におった女子大生が
050 こないして ((前屈みのジェスチャー)) 笑うてるんですよ .
051 こないして ((口元を押さえて笑いをこらえるジェスチャー))
052 るんですよ , ずっと .
053 松本 : お :

話の導入部分で示された一般的な命題 (5)（すなわち、同じ顔は面白いという命題）を例証する、電車のなかで同じ顔を笑われたというエピソードがこの話の主題として提示される。

(15) 話者の家族は母の祖父のお葬式に行かなければならなかった。
(16) 母は車で先に行った。
(17) 話者、父、妹の三人は電車で行った。

29-34 行目では、お葬式に出席するために父、兄、妹が電車に乗るという状況 (15)(16)(17) が説明される。一見すると、この部分は些末な説明であるように思えるが、母方の家族の葬儀であることから母が単独で先に向かうこと、母を除く三人（すなわち、同じ顔の三人）が電車で向かうこと、さらに (18) に要約されるように、話者、妹、父の服装に必然性があることを示すために不可欠な説明である。

(18) 話者の家族三人は違う服装である。

34 行目の「喪服」「セーラー服」「学生服」は、換喩 (metonymy) と対照法 (antithesis)（すなわち「観念を対比するために並べること」(Lanham 1991: 16)）を用いて (18) を示していると言える。換喩とは「実際に表したいことの何らかの属性をそれの代わりとして用いる」(Corbett and Connors 1999: 398) 表現である（例えば、人の代わりにその服装の表現を用いる「学生服が歩いている」など）。「A は B」という共通の構文を反復し、異なる服装の換喩を用いることで、三人の差異性と「三」という数字が強調されている。またこの換喩は、この三人を覚えやすくするためのあだ名のような役割も担っている。

35-49 行目では、父、兄、妹が順に吊革を持って横に並ぶという場面に話が移る。この場面では、吊革を持つジェスチャーが多用されている。このジェスチャーは、他の場所にいた人が吊革の場所まで移動し、そこで止まったことを表している。「天下茶屋」「新今宮」といった駅名は話の迫真性を強め、人の乗り降りと電車内での移動の様子を現前化する効果をもつ。

(19)　父が吊革を持った。
(20)　妹が父の横で吊革を持った。
(21)　話者が妹の横で吊革を持った。

このエピソードは、一見すると特に重要ではないように思われる。三人は意識してこの行動を取ったわけではなく、聴衆もこの時点ではこの行動が何を意味するかを明確に理解することはない。しかし 49-52 行目で「前におった女子大生」がお腹を抱えて笑う様子を繰り返し語ることは (22) を暗示しており、(19)(20)(21) には何か特別な面白さがあったことを伝える含意がある。

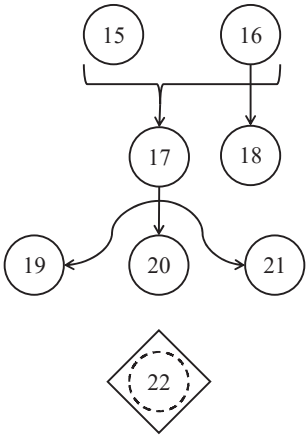

図４　主題の提示

(22)　（父、妹、話者が次々に吊革を持つのは面白い。）

図 4 は主題の提示部分におけるレトリックの構造を示す。三人が次々に吊革を持つという (19)(20)(21) を描写することが中心となっているが、この話を具体化し真実味を持たせているのは、家族三人で電車に乗ることになったことを十分納得させる (15)(16) による簡潔な場面設定である。(22) は女子大生の笑いの印象的な描写によっていくらか謎めいた形で提示されており、続く話のなかでの種明かしを期待させる。

3.2.3　主題の吟味

054　小藪：　でも僕はもう , 似てる人生 , もう [かなり　　],
　　十八年あったので ,
055　松本：　　[もう今まで -]
056　小藪：　ああ , そういうことかと .
057　松本：　またかと .
058　小藪：　ま = そら笑うわと .
059　　言うたら , 喪服着て面白い顔の隣に ,
060　　セーラー服着た同じ顔　[来たんですよね？
061　松本：　　[hhh
062　小藪：　笑てる ((口元を押さえるジェスチャー))
063　　やのにまた僕が来たわけですよ .
064　　七七で , 七です (h) よ . ((スロットの左、中、右を示すジェスチャー))
065　松本：　hhhh　[hh
066　小藪：　　[ゴォン ((立ち上がる)) 笑てるのは
067　　((吊革を持つジェスチャー))
068　　そらしゃあないと .
069　　ほな妹はずっと下向いて . ((下を向く))

以上のエピソードに続く 54-69 行目の場面では (22) の根拠を示し、その妥当性を論証している。54 行目の「似てる人生」は、顔が家族と似ていると言われてきた人生という意味合いを省略的に表現しており、笑いの理由が (5) であることをほのめかしている。この省略は「芸人人生」「料理人人生」のような「X 人生」という複合語の構文の拡張的な使用に支えられている。X には人生の主要な事柄が入ることが多いため、「似てる（と言われること）」がいかに頻繁であったかを誇張的に表現する効果をもつと考えられる。

59-63 行目は、(19)(20)(21) の一連の状況の変化を、女子大生の視点から (23)(24)(25) のように捉え直している。この語り直しは、笑いの理由が (5) であり、同じ顔の人が次々に現れるために笑っていることを説明している。ここでは、服装の違いを強調した (18) を基盤として「喪服着て面白い顔」「セーラー服着た同じ顔」という、服装と顔の換喩が用いられている。この換喩は、父、妹といった話者からみた親族関係を背景化し、女子大生からみた服装と顔を前景化する効果をもつ。「僕」が学生服であることにはここでは言及されていないが、女子大生の視点からは、違う服装、性別、年代なのに同じ顔の人が次々に現れたように見えたことは間接的に理解される。

(23)　喪服の面白い顔の人が前に来た。
(24)　セーラー服の同じ顔の人が前に来た。
(25)　（学生服の同じ顔の人が前に来た。）

64 行目は、この事態のおかしさをさらに強調するために、ジェスチャーとともに「七七、で七」というスロットの隠喩を用いて、再度この場面を (26)(27)(28) のように簡潔に捉え直している。

(26)　「七」が出た。
(27)　二つ目の「七」が出た。
(28)　三つ目の「七」が出た

このスロットマシンで「七」がそろうという喩えは、この状況を理解するための類推 (analogy) として効果的である。このスロットの隠喩は、以下のような類推による対応関係を喚起する（等号は隠喩的な対応関係を表す）。

- 電車の座席の前にある吊革＝スロットのリール
- 人の顔＝スロットの絵柄
- 三人の人＝三つのリール
- 人が移動して吊革を持つ＝スロットの絵柄が回転して止まる
- 面白い顔の人が吊革を持つ＝スロットで「七」が止まる
- 面白い顔の人は面白い＝「七」は珍しい
- 面白い顔の人が二人いるのはより面白い＝「七」が二つ止まるのはより珍しい
- 面白い顔の人が三人いるのはさらに面白い＝「七」が三つ止まるのはさらに珍しい

この類推では、三人の顔はスロットの絵柄として擬物化して捉えられているが、話の導入部分 26-27 行目の「三つが重なる」という助数詞の用い方によって、人を物として捉える見方は既に提示されている。また (19)(20)(21) の吊革のジェスチャーによる移動と停止の表現は、スロットの回転と停止と整合性があり、(23)(24)(25) の顔の前景化は、人の顔をスロットの絵柄として捉えることと整合性がある。このように、ここまでに出されていた命題は、このスロットの類推の根拠の一部になっている。

(22) の面白さは、(29) のスロットの喩えによって例証されている。つまり、女子大生にとって、父、妹、話者が次々に吊革を持ったことは、スロットマシンで「七」が次々に止まり、“大当たり”になったようなものであり、この一連の事態の面白さは、歓喜の感情を現前化するスロットマシンのイメージによって隠喩的に説明されている。この例証は、広い意味では、三人同じ顔であるのは面白いという (12) の例証にもなっている。

(29)　「七」が三つそろうのは嬉しい。

図 5 は主題の吟味部分における命題の関係を示す。第 1 に (19)(20)(21) は家族の視点、第 2 に (23)(24)(25) は女子大生の視点、第 3 に (26)(27)(28) は虚構的なスロットのプレーヤーの視点であるが、この順に抽象度が上がっており、人間としての個性が捨象され、その共通点だけに焦点が当たるように一般化の程度が高くなっていく。第 2 段階から第 3 段階への抽象化には飛躍があると言えるが、これまでの話のなかでスロットの類推に納得できる根拠が提示されているために、逆に、際だった印象を与える部分になっている。このエピソードは話全体の流れからは (12) の例証になっていると解釈でき、この (12) は話の導入と主題の吟味を関連づけている。

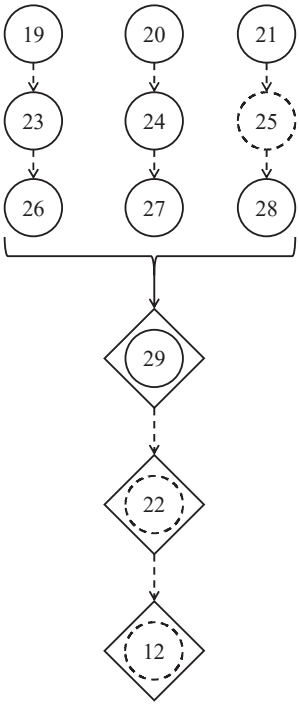

図 5　主題の吟味

3.2.4　話の結末

070　小藪：　んで難波の駅着いて , 降りた瞬間 = 涙ボロボロってなって
071　　((涙が頬を伝うジェスチャー))
072　　私この顔嫌や ::: ((誇張した口調)) 言うた [んすよ .
073　松本：　　[hhhhhhhh
074　小藪：　ほんで , 僕はもう笑たんですね？
075　松本：　あ , [お兄ちゃんとしてもう笑たんや .
076　小藪：　　[高一 -
077　　はい , 高一の思春期の女が , 私この顔嫌や ,
078　　七番線のホームで大絶叫 [ですよ .
079　松本：　　[hhhhh

080 小藪： ほんでボカァン笑て , ((腹を抱えて笑うジェスチャー))
081 ほな = おとんはやっぱり父親ですから ,
082 おまえな , その , 顔嫌やとか言うな .
083 顔というのは , そんな嫌や言うたって , 変えられへんねや .
084 それで泣いとんねん ((涙が頬を伝うジェスチャー)) 言うて .
085 なぐさめる方法間違えて (h) たんですよ .
086 ゲスト： hhhhhhhh
087 小藪： > だから < 泣いてる子と , なぐさめてる人と , 笑てる人 ,
088 全く同じ顔なんですよ .
089 ゲスト： hhhhhhhh
090 小藪： 引きで見たら面白いでしょうね . 小籔家の呪いという .

話の結末では、(13) で示されていた妹の「同じ顔」に対する嫌悪感に焦点が当てられる。70-72 行目では、(30) に要約されるように、女子大生に笑われた妹が涙を流し、家族と同じ顔であるのは嫌だという、話の導入で暗示されていた命題 (14) を妹が明言したことを述べる。 (14) は (30) の理由であると考えられる。

(30) 妹はこの状況で泣いた。

このエピソードは一見すると、「同じ顔」に対する嫌悪感への共感を誘う表現とも解釈できる。しかし、74 行目で話者は、(31) に要約するように、これをみて笑ったと言う。

(31) 話者はこの状況で妹を笑った。

77-78 行目では、この状況を妹の視点ではなく、第三者の視点から描写している。第三者から見ると「妹」は「高一の思春期の女」として捉えられる。この表現の抽象度の変化には、提喩 (synecdoche) が用いられている。提喩とは「一

般で特殊を、あるいは逆に特殊で一般を表す表現法」(Lanham 1991: 148) であり、例えば、雪という特殊概念に対して「白いもの」という一般概念を表す表現を用いる場合が挙げられる。「妹」を「高一の思春期の女」とあえて抽象的に表現するのは一般化の提喩であり、この提喩による表現の抽象性は、妹の個性や発言内容の詳細を背景化し、第三者の視点に立った客観的で抽象的な見え方を想像させる。家族関係や個性が背景化されると、聴衆は妹の感情には共感しにくくなり、(31) の話者の感情に共感しやすくなると考えられる。

81-83 行目では、父に視点を移し、(32) のように涙を流す妹をなぐさめようとしたことを述べる。

(32)　父はこの状況で妹をなぐさめた。

87-90 行目では、三人の心情と行動を「泣いてる子と、なぐさめてる人と、笑てる人」と「A ている B」という同一構文の反復によって対照し、この三人が「同じ顔」であることを再度強調し、(33) のように、それが「引きで見たら面白い」（すなわち、第三者的な視点で見れば面白い）だろうと評して話を締めくくる。

(33)　泣いている人、なぐさめている人、笑っている人が同じ顔であるのは面白い。

(33) は、これまで繰り返されてきた「三人同じ顔であるのは面白い」という命題 (12) から導かれる。父、妹、話者の三人には、3 つの相違点がある。第 1 に家族内の立場（父／妹／兄）、第 2 に服装（喪服／セーラー服／学生服）、第 3 に感情（憐れみ／嫌悪／おかしみ）である。第 1 の点は話の導入における登場人物の紹介によって、第 2 の点は葬儀に出席するエピソードによって、第 3 の点はホームで泣き叫ぶ妹のエピソードによって提示されている。この三者の差異性によって、唯一の共通性である「同じ顔」という特徴が最大限強調され、話の導入から一貫して提示されている (5) がこの特徴をおかしみのパトスに結びつけている。

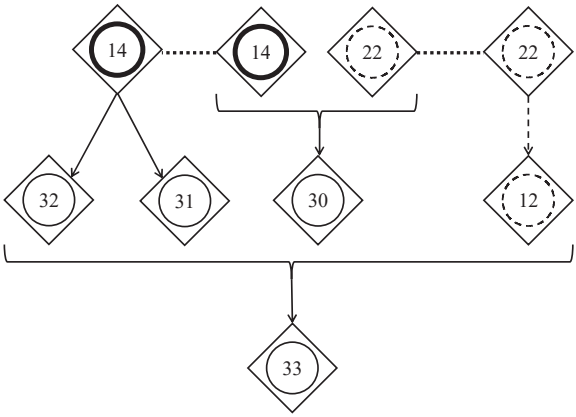

図 6　話の結末

図 6 は話の結末の構造を示している。最も目立つのは、妹の絶叫によって明示される (14) であるが、これは妹、父、話者のそれぞれの態度 (30)(31)(32) の違いを際だたせるための材料になっている。これをおかしみのパトスとして総括するのは、話の導入で既に示されていた命題 (12) であり、話の全体に首尾一貫性を与えている。

3.2.5　要約

図 7 は話の導入から結末までの全体の構造を可視化したものである。この事例はエンターテイメントを目的とした語りであり、パトスに関連する命題が多く並ぶ。ただし、おかしみのパトスに関連する命題は、話の結末で示される (31)(33) を除き、明示的には言及されていないことは注目される。繰り返し言及されているのは、顔が似ているという (2)(11) と、妹はそれを嫌がっているという (14) である。(4) 、すなわち顔が同じであることが面白いということ、およびその一般化である (5) は、話の導入で示された喫茶店のエピソード (6) によってさりげなく例証されている。そもそも顔が話題として適切であるのは、個性的な顔を持つ芸人であるという (1) の話者の前提エトスである。図 7 ではエトスの要素は目立たないが、話の重要な前提を形成している。話の主題の提示と吟味における三項関係は構造的に整っており、結末でこの三項関係が再び繰り返さ

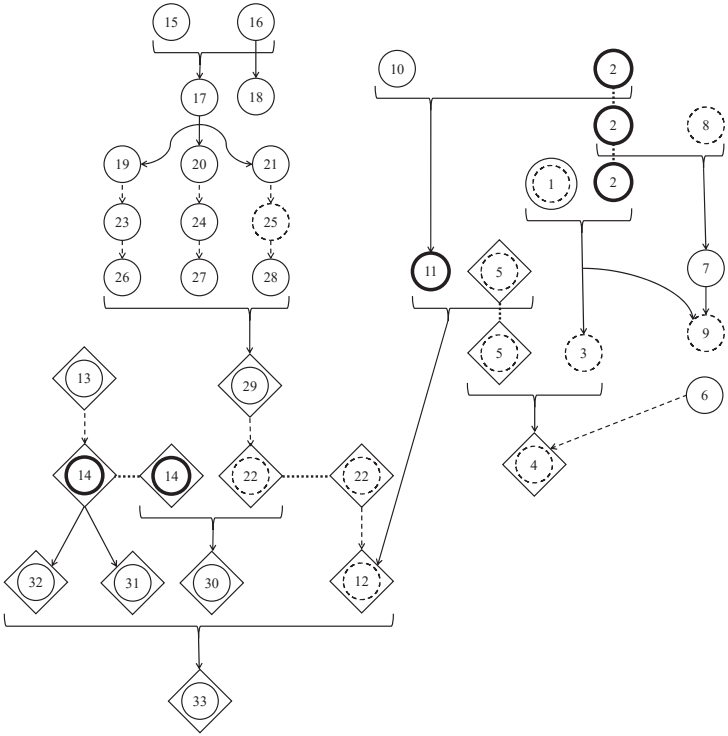

図７　語りのレトリックの構造

れることで対照性が際だったものとなっている。

４．おわりに

本論文では、エトス、パトス、ロゴスという修辞学の概念が、談話のレトリックの構造を分析する上で有用であることを、事例分析を通じて例証した。分析結果をダイアグラムで可視化することで、長く詳細な談話のトランスクリプトの分析結果を視覚的に表示し、談話全体のレトリック構造の中核を捉えることを試みた。

分析の具体例として用いた日本語の笑い話の事例では、興奮と愉快を志向するパトスが話の焦点となっていたが、そのパトスを支えているのは、語りの登場人物のエトスと、多層的な例証と説得推論によるロゴスの表現法であった。

このことは、いわゆる「面白い話」が、言語の機能を多面的に駆使し、話の構造を組み上げることによって成り立つものであることを示唆している。さらに、本論文の事例から、誇張、オノマトペ、対照法、隠喩、換喩、省略、擬物化、提喩といった様々な文彩が、エトス、パトス、ロゴスを制御し、レトリックを構造化する具体的な表現手法として活用され得ることが明らかになった。

本論文の分析と可視化の手法は、さまざまな談話のジャンルの特徴を捉え、比較する上で、きわめて汎用性の高い談話分析の枠組みとして利用できる。例えば、講義、ニュース、スピーチでは、エトス、パトス、ロゴスの関わり方がどのように異なるのか、あるいは、それぞれの談話の性質は修辞的な特徴によって分類できるのか、といった論点は、従来のアプローチでは精細な議論が困難であったが、本論文のアプローチによってより厳密な形式で談話間のレトリックの比較ができるようになると考えられる。

謝辞

本論文の匿名査読者 2 名から建設的な御助言を頂戴した。また、可視化の表記法を解説するにあたり、崔艶鵬氏、佐川寛知氏、胡田美氏、Asyl Bekzhanova 氏からの意見が参考になった。記して感謝申し上げたい。

トランスクリプト記号

[	この記号をつけた複数行の発話が重なり始めた位置。
]	この記号をつけた複数行の発話の重なりが解消された位置。
=	前後の発話が切れ目なく続いている。または、行末にこの記号がある行から行頭にこの記号がある行へと間髪を入れずに続いている。
(数字)	沈黙の秒数。
(.)	ごく短い沈黙。およそ 0.1 秒程度。
文字 ::	直前の音が延びている。「:」の数が多いほど長く延びている。
文字–	直前の語や発話が中断されている。
文字 .	尻下がりの抑揚。

文字？	尻上がりの抑揚。
文字，	まだ発話が続くように聞こえる抑揚。
文字	強く発音されている。
hh	息を吐く音。h の数が多いほど長い。笑いの場合もある。
文 (h) 字 (h)	笑いながら発話している。
< 文字 >	ゆっくりと発話されている。
> 文字 <	速く発話されている。
((文字))	データについてのさまざまな説明。

文献

Amossy, R. (2000) *L'argumentation dans le Discours: Discours Politique, Littérature D'idées, Fiction*, Paris: Nathan.

Baumlin, J. S. (2001) 'Ethos', in T. O. Sloane (ed) *Encyclopedia of Rhetoric*, pp. 263–277, Oxford: Oxford University Press.

Campbell, C. P. (1998) 'Rhetorical Ethos', in S. Niemeier, C. P. Campbell, and R. Dirven (eds) *The Cultural Context in Business Communication*, pp. 31–47, Amsterdam: John Benjamins.

Connors, R. J. (1979) 'The Differences between Speech and Writing: Ethos, Pathos, and Logos', *College Composition and Communication* 30(3): 285–290.

Copi, I., Cohen, C., and Rodych, V. (2019) *Introduction to Logic*, 15th edn, London: Routledge.

Corbett, E. P. J. and Connors, R. J. (1999) *Classical Rhetoric for the Modern Student,* 4th edn, Oxford: Oxford University Press.

Demirdöğen, Ü. D. (2010) 'The Roots of Research in (Political) Persuasion: Ethos, Pathos, Logos and the Yale Studies of Persuasive Communications', *International Journal of Social Inquiry* 3(1): 189–201.

Green, L. D. (2001) 'Pathos', in T. O. Sloane (ed) *Encyclopedia of Rhetoric*, pp. 554–569, Oxford: Oxford University Press.

Higgins, C. and Walker, R. (2012) 'Ethos, Logos, Pathos: Strategies of Persuasion in

Social/Environmental Reports', *Accounting Forum* 36(3): 194–208.

Hill, C. A. (2004) 'The Psychology of Rhetorical Images', in C. A. Hill and M. Helmers (eds) *Defining Visual Rhetorics*, pp. 25–40, London: Lawrence Erlbaum Associates.

Hullman, J., and Diakopoulos, N. (2011) 'Visualization Rhetoric: Framing Effects in Narrative Visualization', *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics* 17(12): 2231–2240.

Jefferson, G. (2004) 'Glossary of Transcript Symbols', in G. H. Lerner (ed) *Conversation Analysis: Studies from the First Generation,* pp. 13–31, Amsterdam: John Benjamins.

Kirk, J. W. (2016) 'Mitt Romney in Denver: "Obamacare" as Ideological Enthymeme', *Journal of Argumentation in Context* 5(3): 227–248.

Komatsubara, T. (to appear) 'Ethos, pathos, and logos in culture: An analysis and visualization of the rhetorical structure of narrative in Japanese,' in W. Wei and J. Schnell (eds) *The Routledge Handbook of Descriptive Rhetorical Studies and World Languages*, London: Routledge.

Kostelnick, C. (1996) 'Supra-Textual Design: The Visual Rhetoric of Whole Documents', *Technical Communication Quarterly* 5(1): 9–33.

Kostelnick, C. (2007) 'The Visual Rhetoric of Data Displays: The Conundrum of Clarity', *IEEE Transactions on Professional Communication* 50(4): 280–294.

Lanham, R. A. (1991) *Handlist of Rhetorical Terms*, 2nd edn, Berkeley: University of California Press.

Lyons, J. D. (2001) 'Exemplum', in T. O. Sloane (ed) *Encyclopedia of Rhetoric*, pp. 277–279, Oxford: Oxford University Press.

Mshvenieradze, T. (2013) 'Logos Ethos and Pathos in Political Discourse', *Theory & Practice in Language Studies* 3(11): 1939–1945.

Phelan, J. (1996) *Narrative as Rhetoric: Technique, Audiences, Ethics, Ideology*, Columbus: Ohio State University Press.

Razuvayevskaya, O., and Teufel, S. (2017) 'Finding Enthymemes in Real-World Texts:

A Feasibility Study', *Argument & Computation* 8(2): 113–129.

St.Amant, K. (2019) 'Ethos Prototypes: The Intersection of Rhetoric, Cognition, and Communicating Health Policy Internationally', *World Medical & Health Policy* 11(4): 464–473.

Ting, S. (2018) 'Ethos, Logos and Pathos in University Students' Informal Requests', *GEMA Online Journal of Language Studies* 18(1): 234–251.

Walton, D. N. (2001) 'Enthymemes, Common Knowledge, and Plausible Inference', *Philosophy & Rhetoric* 34(2): 93–112.

Wells, S. (2001) 'Logos', in T. O. Sloane (ed) *Encyclopedia of Rhetoric*, pp. 389–404, Oxford: Oxford University Press.

Wispé, L. (1986) 'The Distinction between Sympathy and Empathy: To Call Forth a Concept, a Word is Needed', *Journal of Personality and Social Psychology* 50(2): 314–321.

Yu, N. (1996) 'Imagery', in T. Enos (ed) *Encyclopedia of Rhetoric and Composition: Communication from Ancient Times to the Information Age*, p. 343, London: Routledge.

井上京子 (1999)「助数詞は何のためにあるのか」『言語』28(10): 30–37.

串田秀也・平本毅・林誠 (2017)『会話分析入門』東京：勁草書房 .

Ethos, pathos, and logos: Analyzing and visualizing rhetorical structure in discourse

Tetsuta KOMATSUBARA

This article aims to develop a descriptive framework for analyzing and visualizing the rhetorical organization structured by ethos, pathos, and logos. Ethos is the character the speaker wishes to present, pathos is the mood or tone of the speech that appeals to the passions or the will of the audience, and logos is the argument the speaker is advancing. The effectiveness of these concepts from classical rhetoric in antiquity has been repeatedly shown in the contemporary context as well, though no systematic methodology has been used to apply them to capture rhetorical structure in discourse. This article outlined a conceptual framework for describing how ethos, pathos, and logos work in discourse and developed a visualization method to show how the three rhetorical factors interact and integrate. As a case study, we focused on a narrative from a Japanese TV program in which the teller aimed to entertain the audience by telling a realistic story. The analysis and visualization of its rhetorical structure indicated that, while the narrative of entertainment was primarily oriented toward pathos (i.e., the fun and excitement of the audience), those emotional consequences were connected with ethos and logos. The results illustrated that our framework could provide a detailed rhetorical analysis of narrative data and show how a visualization of analysis helps understand the complicated rhetorical organization of narrative.

Keywords : rhetoric, discourse analysis, narrative, humor, visualization
キーワード：レトリック , 談話分析 , 語り , 笑い , 視覚化